

## Konkurransen/spilleregler og retningslinjer for LSK Nattcup

Publikum henvises til tribune og asfalt rundt banen, det er bare spillere og støtteapparat som skal være på banene.

Kampene starter på tid. Lag som ikke er klare blir regnet som lag ikke møtt.

Kamptiden er 17 minutter.

Lagene må selv stille med vester hvis det er fargelikhet på draktene til lagene. Bortelaget bruker vester.

### Rangering av lag etter innledende

Etter innledende runder rangeres lagene etter bestemmelsene i NFFs breddereglement § 4-3.

(1) Lagene i en serie rangeres ved en tabell der rekkefølgen bestemmes av poengtallet.

(2) Har to eller flere lag like mange poeng, går det lag foran som har møtt til flest kamper.

(3) Står to eller flere lag fortsatt likt etter at antall oppmøter er tatt i betraktning, går det lag foran som har best målforskjell. Har noen av lagene fått registrert 3-0 etter Breddereglementet § 9-2, § 9-6 eller Reaksjonsreglementet § 5-10, skal resultatene mot de motstandere det gjelder, for beregningen av målforskjell regnes for 3-0 i tilsvarende kamper også for de øvrige lag som står likt (etter (1) og (2)).

(4) Står to eller flere lag fortsatt likt etter at målforskjellen er tatt i betraktning, går det lag foran som har scoret flest mål. Bestemmelsen i (3) annen setning gjelder tilsvarende.

(5) Står to lag fortsatt likt etter at antall scorede mål er tatt i betraktning, er resultatet av innbyrdes kamper avgjørende. Ved likhet i dobbel serie teller scorede mål på bortebane dobbelt. Står tre eller flere lag fortsatt likt etter at antall scorede mål er tatt i betraktning, avgjøres rekkefølgen av en tabell satt opp etter de innbyrdes oppgjør mellom disse lagene.

(6) Dersom rekkefølgen fortsatt ikke er avgjort etter (5), avgjøres utfall ved loddtrekning.

### Sluttspill

Alle kamper i sluttspillet skal ha en vinner. Hvis en kamp ender uavgjort, avgjøres den slik:

- En uavgjort kamp skal forlenges med 1x5 min.
- Det lag som eventuelt scorer først i ekstraomgangene vinner (golden goal), og kampen avbrytes.
- Er det fortsatt uavgjort etter forlengning, skal avgjørelse skje ved straffesparkkonkurranse:

I henhold til instruksjonen under tar hvert lag 3 straffespark

- Sparkene tas vekselvis mellom lagene

- Hvis et lag, før begge har tatt 3 straffespark, har scoret flere mål enn motstanderne kan oppnå ved å fullføre 3 straffer, stanses konkurransen
- Hvis begge lag, etter å ha tatt 3 straffer har scoret like mange mål - eller ingen - fortsetter de med å ta straffer i samme rekkefølge inntil det ene laget har scoret ett mål mer enn motstanderne, etter å ha tatt like mange straffespark hver.

### Gebyr for trekking av lag

Til og med onsdag i uken turneringen skal avvikles	500.-
Etter onsdag i uken turneringen skal avvikles	1.000.-

### Premiering

Vinneren av A- og B-sluttspill får pokal / premie

### Protester/Turneringens jury

Eventuelle protester skal nedlegges skriftlig i turneringens sekretariat av lagleder senest 30 min. etter ferdigspilt kamp. Med protesten skal det følge gebyr på kr. 200.- som returneres hvis protesten tas til følge. Juryens avgjørelse er endelig og kan ikke appelleres.

## Spilleregler

### Ballen

I klassene opp til og med J14 / G14 benyttes ball nr. 4. I øvrige klasser benyttes ball nr 5.

### Antall spillere

Det benyttes 5 spillere fra hvert lag, inkludert målvakt, på banen samtidig. Innbytte kan skje når som helst (flygende innbytte), og skal skje i nærheten av midtstreken.

**Unntak: Målvakt kan kun byttes ved stopp i spillet.**

Det kan benyttes maks. 12 spillere gjennom hele turneringen. Med andre ord kan ikke en skadet spiller erstattes med nummer 13, 14 osv. senere i turneringen.

Deltakerliste skal leveres senest 30 minutter før lagets første kamp i turneringen.

Et lag som har påført mindre enn 12 spillere på deltakerlisten kan påføre nye spillere utover turneringen, men ikke utover 12 spillere (inkl. keeper).

### **Overårige.**

Det er ikke tillatt med overårige spillere. Ev. søknader blir ikke vurdert.

### **Overføring av spillere**

Overføring av spillere mellom lag i samme klasse er ikke tillatt (gjelder også keepere). En spiller kan imidlertid delta i flere klasser.

***Det blir ikke tatt hensyn i oppsettet til at klubber har med flere lag (m.a.o. klubbens lag i samme klasse må være forberedt på å spille på samme tid).***

### **Spillernes utstyr**

Leggskinn skal benyttes og farlige/skarpe ting på spillerne må fjernes.

### **Spilletts varighet**

Spilletid er 1 x 17 min

### **Spilletts begynnelse**

Før avspark bestemmer dommeren banehalvdel. Det lag som står oppført først på oppsettet starter med ballen.

1. Alle spillere må være på egen banehalvdel.
2. Motspillere må være 5 meter fra ballen.
3. Ballen må spilles bakover.
4. Ballen er i spill når den er i bevegelse.
5. Spilleren som tar avspark kan ikke berøre ballen før en annen spiller har berørt den. Dersom dette gjøres skal spillet gjenopptas med indirekte frispark til motstanderen der hvor ballen ble berørt.

### **Ballen i og ute av spill**

Ballen er ute av spill når:

- hele ballen har passert sidelinjen eller mållinjen, enten langs bakken eller i luften
- dommeren har stanset spillet
- ballen berører en i dommerteamet, blir værende på spillebanen, og
  - et lag kan oppnå en positiv angrepsmulighet
  - ballen går direkte i mål
  - at det andre laget oppnår ballbesittelse

Hvis så skjer gjenopptas spillet med dropp.

### **Dropp - Utførelse**

Ballen droppes til forsvarende lags målvakt i eget straffesparkfelt, når spillet ble stoppet og når:

- Ballen var innenfor straffesparkfeltet
- Den siste ballberøringen skjedde innenfor straffesparkfeltet

I alle andre tilfeller droppes ballen til en spiller på det laget som sist berørte ballen. Dropp gjøres fra der ballen sist ble berørt av en spiller, av en uvedkommende eller av en i dommerteamet som angitt i Regel 9.

Alle andre spillere (på begge lag) skal være minst 4 meter (i radius) fra ballen til den er i spill. Ballen er i spill når den berører bakken.

**Dersom ballen går i taket skal spillet gjenopptas med målkast til motstanderens målvakt.**

### **Når mål gjøres**

For at et mål skal godkjennes, må hele ballen ha passert mållinjen mellom målstengene og under tverrstangen. Når et lag har gjort mål, skal motparten ta avspark fra midten. Det kan ikke lages mål direkte fra:

- Innspark
- Indirekte frispark
- Direkte frispark i eget mål
- Avspark

\* Målvakt kan ikke gjøre mål fra egen banehalvdel. Hvis dette skjer skal spillet gjenopptas ved målkast fra motstanderens målvakt.

### **Offside**

Praktiseres ikke.

### **Feil og overtredelser**

Advarsel - gult kort

Tildeles en spiller som:

- gjør seg skyldig i usportslig opptreden
- ved ord eller handling viser seg uenig i avgjørelser
- har gjentatte overtredelser av spillereglene
- hinder gjenopptagelse av spillet
- unnlater å respektere foreskrevet avstand når spillet gjenopptas ved frispark eller hjørnespark
- inntreder eller gjeninntreder på spillebanen uten dommerens samtykke

- med forsett forlater spillebanen uten dommerens samtykke
- spytting på spillebanen/aktivitetsområdet kan medføre advarsel

Utvising - rødt kort

Tildeles en spiller som:

- er skyldig i alvorlig brudd på spillereglene
- er skyldig i voldsom opptreden
- spytter på en motspiller eller enhver annen person
- fratrar motparten et mål eller klarscoringssjansje ved forsettlig bruk av hånden (gjelder ikke målvakt i eget målfelt)
- fratrar motparten, som beveger seg mot spillerens mål, en klar scoringssjansje ved å begå en forseelse som skal straffes med frispark eller straffespark
- bruker fornærmede, krenkende eller grovt språkbruk/gestikulering
- blir tildelt sin andre advarsel i samme kamp

**Rødt kort medfører utvisning for spiller. Spilleren kan erstattes av en annen spiller etter to (2) minutter.**

**Lagleder har ansvar for å ta tiden. Spiller kan ikke slippes inn på banen før tillatelse er gitt av dommer.**

### **Innspark**

Et innspark tildeles når hele ballen har passert sidelinjen, enten langs bakken eller i luften. Innsparket tas fra det stedet hvor ballen passerte sidelinjen. Et innspark tildeles motstanderlaget til spilleren som sist berørte ballen.

Den som tar innsparket, kan ikke berøre ballen en gang til før en annen spiller har berørt den. Dersom dette gjøres skal spillet gjenopptas med indirekte frispark til motstanderen der hvor ballen ble berørt.

Ved feil innspark skal motstanderne tildeles nytt innspark (ballen ligger ikke på strek, ballen ruller/ligger ikke rolig).

Mål kan ikke gjøres direkte fra innspark.

- Sparkes ballen direkte i eget mål, dømmes hjørnespark.
- Sparkes ballen direkte i motstandernes mål skal det dømmes målkast.
- Alle motspillere skal være 5 meter fra ballen ved alle innspark.

### **Målkast**

Målkast må utføres av målvakten som

- a) står innenfor eget målsparkefelt
- b) setter ballen i spill innen 6 sekunder.

Målkast tas hvis ballen går ut over mållinjen utenfor målet. *Ballen er spill når den er kastet og satt i bevegelse. Det er ikke tillatt å kaste ballen over midten ved målkast.* Hvis dette skjer, skal det dømmes indirekte frispark til motparten fra der ballen passerer midtstreken. (Ballen må med andre ord stusses av en spiller eller i bakken før den passerer midten.)

Målkast må utføres av målvakten som setter ballen i spill innen 6 sekunder. Alle motspillere skal være utenfor straffesparkfeltet til ballen er satt i spill. Unntak: Hvis det tas et raskt målkast før motstanderlagets spillere rakk å forlate straffesparkfeltet, skal spillet fortsette.

Når ballen er i spill etter målkast kan ikke målvakten berøre ballen på ny før den har vært berørt av en annen spiller. Dersom dette gjøres skal spillet gjenopptas med indirekte frispark til motstanderen der hvor ballen ble berørt. Tildeles indirekte frispark innenfor motstanders målfelt, trekkes ballen utenfor feltet.

**Dersom ballen går i taket skal spillet gjenopptas med målkast til motstanderens målvakt.**

**Når målvakten skal frigjøre ballen etter redning er det tillatt å kaste eller sparke ballen over midten.**